レッサーメルン



Lesser Mern

GAME MANUAL

ゲームマニュアル

キー操作とコマンド、画面の見方

Lesser Mern

操作方法の説明

基本操作の説明

基本操作とは、移動画面や戦闘画面などで共通の操作方法です。

●キーボードでの基本操作

★キャラクターやアイテム選択枠などを移動させる時

テンキーの［２］か［↓］キーで、下へ移動します。

テンキーの［４］か［←］キーで、左へ移動します。

テンキーの［６］か［→］キーで、右へ移動します。

テンキーの［８］か［↑］キーで、上へ移動します。

★選んだコマンドなどを決定する時

［スペース］か［リターン］キーで決定します。

★選んだコマンドなどを取り消す時

テンキーの［０］か［ＥＳＣ］キーで取り消します。

●ジョイパッドでの基本操作

★キャラクターやアイテム選択枠などを移動させる時

十字キーが、キーボードの［↓］［←］［→］［↑］キーと同じ働きをします。

★選んだコマンドなどを決定する時

右のボタンで決定します。

★選んだコマンドなどを取り消す時

左のボタンで取り消します。

移動画面でウインドウを開く時

●キーボードで操作する場合

★ステータスとコマンドを表示する時

テンキーの［０］か［ＥＳＣ］キーで表示されます。

★ステータスとコマンドの表示を消す時

テンキーの［０］か［ＥＳＣ］キーを押すと消えます。

何かコマンドを選んだ時は、テンキーの［０］か［ＥＳＣ］キーを、何回か押すと消えます。

●ジョイパッドで操作する場合

★ステータスとコマンドを表示する時

左のボタンを押してください。

★ステータスとコマンドの表示を消す時

左のボタンを押してください。

何かコマンドを選んだ時は、左のボタンを何回か押すと消えます。

特別な機能の説明

●キャラクターが、建物の後ろに隠れても見えるようにする時

［ＣＡＰＳ］キーをＯＮの状態にしてください。

ＯＦＦの状態にすると、元に戻ります。

●メッセージを速く表示させる時

［カナ］キーをＯＮの状態にしてください。

ＯＦＦの状態にすると、元に戻ります。

各コマンドの説明

移動画面のコマンド

●使う

★消費アイテムを使ったり捨てたりします。
　カーソルを移動してアイテムを選び、決定してください。

●魔法

★各魔法を使います。
　詳しくは『魔法』の項目を参照してください。

●装備

★武器や防具、装備アイテムを装備したり、捨てたりします。
　（捨てられない物もあります。）

★武器などのグラフィックが表示され、青い枠で囲まれているものは、現在装備しているものです。

★選択枠を移動して、決定すると装備を変更できます。

★呪われている武器などを装備した時は、ある国の「井戸」か「トパヂの村」のある場所で呪いを解くまでは外せません。

●ステータス

★タイルの能力値を表示します。

★聖獣を召喚している時は、もう一度決定キーを押すと聖獣のステータスが表示されます。

●ディスク――ゲームのデータを保存したり読み込んだりします。

★セーブ
　ゲームを途中でやめる時に、現在のゲームのデータを保存します。
　データは最大５つまでセーブできます。
　データをセーブすると、その時の日付けと時間も記録されます。

★ロード
　過去にセーブしたゲームのデータを読み込みます。
　過去にセーブした時と、同じ状態でゲームを再開できます。

●システム――ＢＧＭを消したりします。

★サウンド
　「ＯＮ」にすると、ＢＧＭを聞くことができます。
　「ＯＦＦ」にすると、ＢＧＭを聞くことはできません。

★スピード
　タイルの移動速度を変更します。
　原則的に、「ノーウェイト」が一番速く、次いで「ファースト」「ノーマル」「スロー」の順です。
　ただし、機種によってはスピードが、ほとんど変わらないこともあります。

戦闘画面のコマンド

●行動

このコマンドは、後述の「タイル」か「聖獣の名前」で選んだコマンドを実行します。

何も選ばずにこのコマンドを選ぶと、自動的に「反撃」を選んだことになります。

ただし、一度コマンドを選ぶと、その戦闘中は「行動」を選ぶだけで前回選んだコマンドが実行されます。

＊「使う」でアイテムを使い、前回使ったアイテムが無いときなどは、「行動」を選ぶと「反撃」を実行します。

一度戦闘が終了して、別の戦闘が始まった時に「行動」を選ぶと、前回選んだコマンドは取り消されて、自動的に「反撃」を選んだことになります。

●タイル

「タイル」を選ぶと、下記のコマンドが表示されます。

★攻撃——選択カーソルで選んだ敵だけを攻撃します。

★魔法——各種魔法を使います。
詳しくは、『魔法』の項目を参照してください。

★使う——消費アイテムの一覧を表示します。
選択枠を、アイテムに合わせて決定すると、そのアイテムを使うことができます。

★反撃——自分からは攻撃をしませんが、自分が攻撃を受けた敵に対しては反撃します。

★防御——敵の攻撃から身を護ります。

★逃げる——敵の前から逃げ出します。
成功すると移動画面に戻ります。
失敗すると戦闘が続きます。

＊「攻撃」と「反撃」の詳しい説明は『攻撃と反撃の違い』の項目を参照してください。

●聖獣の名前（聖獣を召喚している時のみ、その聖獣の名前が表示されます。）

「聖獣の名前」を選ぶと下記のコマンドが表示されます。

攻撃——選択カーソルで選んだ敵のみ攻撃します。

反撃——自分からは攻撃をしませんが、自分が攻撃を受けた敵に対しては反撃します。

援護——聖獣がタイルの代わりにダメージを受けます。
タイルはダメージを受けません。

タイルと聖獣の能力

各ステータスの説明

●ＬＥＶＥＬ――レベル

★キャラクターの強さの目安です。

この数値が大きいほど、強いキャラクターだと思ってください。

毒を受けたり、麻痺している時は、レベルの右側に「毒」「麻痺」と、それぞれ表示されます。

●ＥＸＰ――エクスペリエンス

★タイルの経験値です。

敵を倒すとこの数値が上がり、「ＮＥＸＴ」の値以上になるとレベルが上がります。

●ＨＰ――ヒットポイント

『ＨＰ』とは、「ＨＩＴ　ＰＯＩＮＴ（ヒットポイント）」の略で、そのキャラクターのその時の生命力をあらわす数値です。

敵から攻撃を受けると、ＨＰは減少していき０になったとき、そのキャラクターは死んでしまいます。

したがって、ＨＰの数値が大きいほど、そのキャラクターは死ににくくなります。

●ＭＰ――マジックポイント

『ＭＰ』とは、「ＭＡＧＩＣ　ＰＯＩＮＴ（マジックポイント）」の略で、タイルのその時の魔術力をあらわす数値です。魔法を使う度に減少していきます。

したがって、ＭＰの数値が大きいほど、タイルはたくさんの魔法を使うことができます。

ＭＰは、ＭＰ回復アイテムを使うか、宿屋に泊まると回復しますが、例外もあります。

●ＳＴＲ――ストレングス

★タイルの攻撃力です。

この数値が大きいほど、敵に大きなダメージを与えることができます。

［］の中の数値は、装備している武器などの強さです。

●ＤＥＦ――ディフェンス

★タイルの守備力です。

この数値が大きいほど、敵から受けるダメージは少なくなります。

［］の中の数値は、装備している防具などの強さです。

●ＡＧＬ――アジリティ

★タイルの行動力です。

この数値は、戦闘中に行動する度に減少していき、０になると行動できなくなります。

一回の攻撃が終ると、ある程度回復します。

戦闘が終ると、最大値まで回復します。

［］の中の数値は、装備している防具などによる「ＡＧＬ」の修正値です。

●ＭＧＲ――マジックレジスタンス

★敵の魔法攻撃に対する防御力です。

この数値が大きいほど、魔法攻撃を受けた時のダメージが少なくなります。

●ＳＥＮ――センス

★タイルの知覚です。

この数値が大きいほど、タイルが攻撃する時に有利になります。

[ ]の中の数値は、装備している防具などによる「ＳＥＮ」の修正値です。

●ＩＮＶＥＮＴＲＹ――インヴェントリィ

★装備している武器などの一覧を表示します。

●ＧＯＬＤ――ゴールド

★タイルの所持金です。

●ＮＥＸＴ――ネクスト

★経験値が、この値以上になるとレベルが上がります。

●ＭＡＸ　ＨＰ――マックス　ヒットポイント

★生命力の最大値です。

●ＭＡＸ　ＭＰ――マックス　マジックポイント

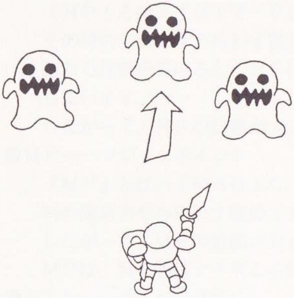
★魔術力の最大値です。

攻撃と反撃の違い

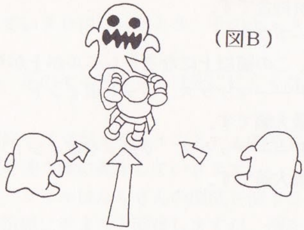
●「攻撃」は、プレイヤー側が敵に向って行って攻撃をします。（図A）
その時、他の敵から攻撃を受けた場合（図B）、そのキャラクターは自分を攻撃した敵に対して何もしません。（図C）

●「反撃」は、プレイヤー側からは攻撃をしません。（図D）
しかし、敵が向って来て、反撃体制のキャラクターを攻撃した場合、そのキャラクターは自分を攻撃した敵を自動的に攻撃します。（図E）

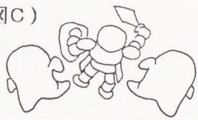
（図A）



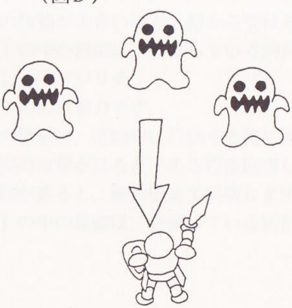
（図B）



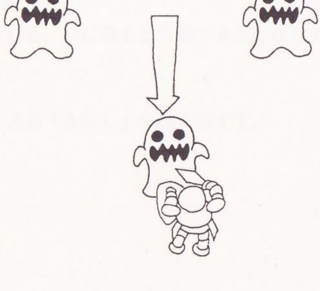
（図C）



（図D）

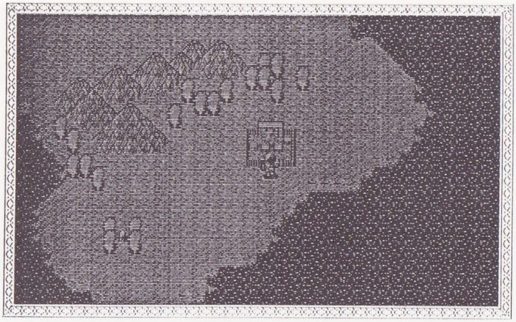


（図E）



画面の説明

移動画面――タイルがメインマップ上を移動する時の画面です。



●メインマップ上には障害物（木や山など）があり、タイルは、この上を通ることはできません。

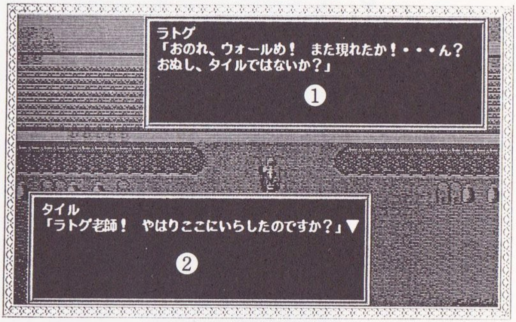
●町や村などのシンボルに、下から接触すると中へ入ることができます。例外もあります。

●敵のシンボル（渦巻）と接触すると、戦闘画面に切り変わります。

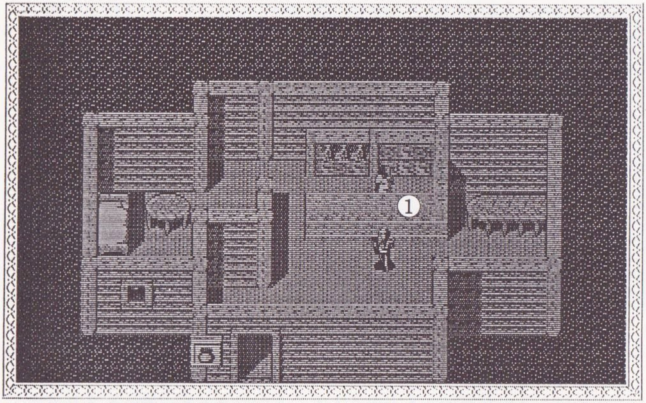
●戦闘時に敵から毒の攻撃を受けるとタイルは赤く点滅し、毒を受けた状態になります。

●戦闘時に敵から特殊攻撃を受けるとタイルは青く点滅し、麻痺した状態になります。

★会話――町や村などで情報を収集するために行います
タイルを話がしたいキャラクターに接触させると話ができます。
①か②の場所にキャラクターのセリフが表示されます。
メッセージを読み終って最後に「▼」が表示されたら［スペース］か［リターン］キーを押してください。



ショップ画面——アイテムの売買や宿屋に泊まる時の画面です。



A

●お店や宿屋などに入った時、その中の様子がAのような画面で表示されます。

① 店員と話す時は、カウンター越しに話しかけてください。
そうすると、Bのような画面が表示されます。

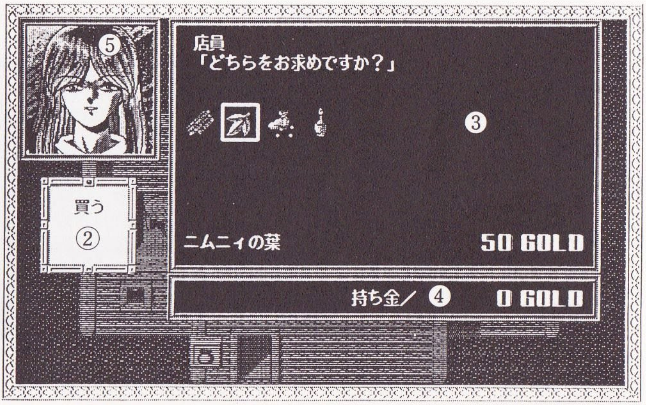
② 「買う」「売る」などの各コマンドが表示されます。
特に「買う」「売る」を選んだ時は、選択カーソルが表示されますので、目的のアイテムに合わせてから決定してください。

③ 店員のセリフ、品物、価格などが表示されます。

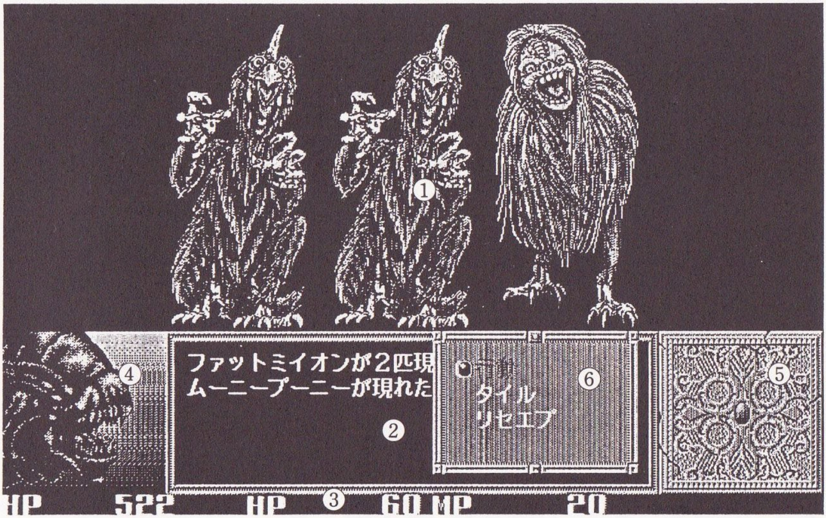
④ 現在の所持金が表示されます。

⑤ 店員の顔のグラフィックが表示されます。

B



戦闘画面――移動画面で、敵に接触すると、この画面になります。



① モンスターのグラフィックや攻撃する敵の選択カーソル、アイテムの一覧が表示されます。

② メッセージや戦闘の結果などが表示されます。
攻撃時は⑥のコマンド枠が表示されます。

③ タイルのＨＰとＭＰが表示されます。
（聖獣を召喚している時のみ、その聖獣のＨＰも表示されます。）

④ 聖獣を召喚した時、その聖獣のグラフィックが表示されます。

⑤ ④と同様です。

⑥ タイルと聖獣の使えるコマンドが表示されます。

ゲームオーバーと状態の説明

●ゲームオーバー

タイルが死んだ時は、ゲームオーバーになります。

ゲームオーバーになった時は、前回セーブした所からゲームが再開します。

聖獣が死んだ時は、メインマップ上にある復活場所へ行って、それらしいものに接触すると、聖獣は復活します。

聖獣が死んでも、ゲームオーバーにはなりません。

タイルのＨＰは、ＨＰ回復の魔法やアイテムを使うか、宿屋に泊まると回復します。

聖獣のＨＰは、復活場所へ行って、それらしいものに接触するまでは回復しません。

●状態

「毒」を受けると、歩いたり、戦闘時に一回行動する度にＨＰが減少していきます。

「麻痺」すると、戦闘時に「攻撃」を選んでも攻撃ができなくなります。

回復する時は、「解毒」や「麻痺解除」のアイテムか魔法を使うと回復します。

詳しくは『アイテム』と『魔法』の項目を参照してください。

レッサーメルンの世界

Lesser Mern

ストーリー

漆黒の空間の、その中心に程近い場所に、ある時ひっそりと１匹の龍が生まれた。
いや、２匹と言ったほうが正確なのかもしれない。その龍は、２匹の龍が螺旋状に絡み合った姿をしていた。片方は青色で、片方は赤色をしていた。彼らは常に２つとしてはいられず、さりとて１つでもなかった。それは地龍と言った。

地龍には何故か、他のものを生み出す力が備わっていた。何故その力があるのか？　それは彼らにも分からない。ただ、その力を用いなければならないという強い使命感に燃えていたのだ。
一刻、孤独を舐めあった地龍は、それが拭い去られる時を夢に描いて、ありとあらゆるものを現し、産んでいこうと誓った。彼らは、共に生き、共に進める後継者の存在を欲していたのだ。
彼らはいずれ生まれてくるであろう後継者のために、漆黒の空間のいたるところに、小さな生命の種を植えた。彼らはせっせと働き、結果、種はいくつかの芽を出していった。

地龍は歓喜して、その芽を大きく育てていこうとがんばった。雑草が生えればそれを絶やし、痩せ細っては糧を与え、倒れかけれては支えた。
しかし、彼らの努力も空しく、その中で大輪の花を咲かせるものはとうとう現れなかった。
あるものは大きく根を張ることなく時の彼方に流され、あるものは若枝を伸ばす前に腐り、またあるものは大きく育った２本の枝が、少ない養分を求めて争い、ともに枯れ果ててしまった。
地龍の期待が高ければ高いほど、それは脆くも崩れ去っていくのだった。

赤龍は１つの種が終局を迎えるごとに痩せ衰えていったが、青龍は１つの種が終局を迎えるごとに力をみなぎらせていった。とうとう全ての種が失敗に終わった時、赤龍は死期を間近にした老人のように無気力になってしまっていた。

失意の青龍は力なく横たわる赤龍をひきずるようにして漆黒の世界を放浪した。

もう諦めよう。もう後継者を作ろうなどとは思うまい。この宇宙からは我らのあとを継ぐものは現れてはくれんのだ。もう、こんな力を使うのはこりごりだ・・・。

放浪の末辺境にたどり着いた地龍は、そこに和らいだ小さな空間を見つけた。暖かな陽光に包まれて、不思議と懐かしい気持ちになった地龍は、そこで最後の創造を行ってみようと考えた。

ここでうまくいかないのなら、ここを墓標にして永遠に眠ることにしよう。もはや赤龍には旅を続ける力もないのだから、と。

青龍は、力なく横たわる赤龍を見て物悲しい叫び声をあげ、大きく炎を吐いた。そして、涙と血を一滴ずつ流した。

炎はこの世界の大地となった。涙は女の形となり、血は男の形となった。青龍が吠えると男女は動き出した。

青龍は、彼らが活発に動き出したのを見とどけると、自ら作った大地の中へと入っていった。未だ苦しみうなだれる赤龍を引きずりながら・・・。

青龍の涙と血から生まれた男女、その男女がタルナスとマーティアだった・・・。

タルナスとマーティア・・・初め、この地には二人しかいなかった。彼らは他の生命を造る術とそれを破壊する術を心得ていた。片方が地を這うものを造れば片方が水に住むものを造った。
片方が男を造れば片方が女を造った。あるときは造り、あるときは滅ぼした。
思うままの７０００年を彼らは過ごした。

創造と破壊・・・どんなにスリリングなものでも数をこなせばつまらないものになっていく。彼らはこの、創造と破壊という単調究まるリズムに日毎に飽きてきた。究極の退屈感の中から、二人は相手を傷つけたいという衝動に駆られるようになった。

そして、彼らは遂に争い出した。すでに文明を築いていた人類を二つの集団に分け、モンスターと共に、自軍の先兵として戦わせたのである。二人の攻撃魔法が飛び交う中、人間対人間、モンスター対モンスター、モンスター対人間の戦いが１００年以上続いた。この様相はあたかも二人のプレイヤーによるウォーゲームのようであった。

この時、戦渦を逃れていた古代人の１団があった。当時の伝説的な英雄、ヴェネジニを中心とした者たちである。ヴェネジニは鋭い洞察力を持ち、地龍の存在を知覚していた。彼は地龍が眠るといわれる草原の上に長城を築かせ、仲間をここに住ませていた。この草原は激戦の中心地であったが、彼の城だけは不思議と、いかなる攻撃にも耐えていた。

ヴェネジニはタルナスとマーティアに、自分たちが地龍から生まれた同族であることを認め、すぐに戦いをやめると地龍に誓うよう求めてきた。二人はこの要求をのまなかったが、すでに１００年以上も続いた戦いで疲れ果てていた彼らは、これを機に、ついに決着の戦いを始めた。

勝負は相打ちのように見えた。
二人を中心に広がる大爆発。山は崩れ、川は煮えたぎり、数多の星が流れた。
燃え上がるマーティア、砕け散るタルナス。人類の文明も一度滅びざるをえなかった。
無敵を誇ったヴェネジニの長城も、ヴェネジニと共に、裂けた大地の底に消え去った。
マーティアは燃え尽き、叫び声と共に大地に微塵の痕跡も残さずに消え失せた。砕けたタルナスの肉体は５つの精痕となって大地のいずこかに散らばった。

やがて２０００年の時が経ち、人類の文明はもう一度かつての輝きを取り戻そうとしていた。但し、崩壊の影響を受けて、人類は８つの種族に別れてしまっていたが・・・。

そしてまた、その平穏を破るように、ウォール族がこの地の覇者となろうと戦いを起こした。呪術を使う者として他の種族から忌み嫌われ、ムノン族に奴隷として使われていた彼らであったが、アナミスという女性が族長になって以来、急に勢力を延ばそうとしているのだ。
今や、ウォール族は呪術で怪物を現じ、自らもまた剣を持って戦い、世界を恐怖の中に突き落とそうとしているのだ――。

この次に世界が迎えるのは、果たして終末なのか、それとも・・・。

用語の解説

『レッサーメルン』の意味とは？

『レッサーメルン』というこの世界独特の言葉を、我々の言葉に置き替えるなら、直訳すると、『さらに美しきメルン』ということになりますが、この言葉にはまだいくつかの意味が含まれています。
この言葉は、あるいは『幸福な時代』をあらわし、あるいは『幸福な世界』をもあらわしているのです。

『レッサーメルン』という言葉自体は、次のような成立過程を持っています。

メルン族はこの世界の中でもっとも進んだ美的価値観を持っており、中でも、幼年期の「天子」達と、成人して１年未満の女性をことのほか尊いものとしています。この「美しく尊い２つのもの」が共に空を飛ぶ儀礼があり、かつてはこれを『ルシアス』と呼びました。
（『ルシアス』は、古代語で「最尊」を意味する、『ルウシア』が起源のようです）
この『ルシアス』が『ルシアス・メルン』となり、さらになまって『レッサーメルン』と呼ばれるようになったのです。

成人した「天使」のようなメルンの女性が、繊細な白色の、しかし日の光を受けて七色に変化する羽根を広げて、小さな「天子」達とこの大地の上空を飛ぶ姿は「幸福の象徴」と言われるまで他の種族にも愛されましたが、この女性や子供たちの美しさに目を付けた奴隷商人（彼らは主にウォールを売り買いしていました）のために誘拐などの事件が相次ぎ、子孫を残す女性と、その子孫そのものが少なくなっていくにつれ、この儀礼も行われなくなってしまいました。

その後、これに歩調をあわせるようにしてこの世界そのものの様子がおかしくなると、メルン族の人々は、「また『レッサーメルン』の儀礼が行える幸せな時代が来て欲しい」という願いを込めて、『レッサーメルン』に『幸福な時代』という意味を持たせて使うようになったのです。

さらにはこれに『そのような（幸福な）国』という意味が加わり、すぐに『幸福な世界』という意味まで含まれるようになりました。

『レッサーメルン』という言葉の、『世界』という意味には重大な意義があります。それは、《歴史上、この言葉が初めて『世界』という概念を人々にもたらした》ことにほかなりません。

この言葉をメルン族が使い出すまで、ムノン族を始めとするこの世界の他の種族には、我々にとっての『地球』や『全世界』に相当する考え方や言葉を持っていませんでした。当時の最大の単位は『種族』で、その下に『国』や『部落』の単位があり、それから『家族』、『兄弟』、『個人』と最小単位に降りていくのです（主人公のタイルなら『リムス族の、セヴァ国の、ラサティ家の、タイル君』となる訳です）

もしウォールによる戦乱の幕が閉じられる時が来たら、その時こそ、この『レッサーメルン』という言葉が、全ての意味とともに、正確に、そして永遠の輝きを放って使われるようになるのかもしれません。

魔法と呪術の違いとは？

この世界では『魔法』と『呪術』という２つの特殊な技能が存在しています。どちらも精神や肉体にさまざまな影響を与えるものですが、その発生のさせかたや依存する力の内容が違います。要約すると次のようになります。

魔法・・・大地、宇宙からエネルギーを取り込み、魔術力（純化した精神力）で変換して使う。
呪術・・・自分の欲求、願望などの感情を高め、その行き着く先にある力を取り出して使う。

魔法は古代においてタルナスが操っていた術がルーツになっています。タルナスが存命の頃、彼が創造した高等生物（もちろん古代人も含まれる）の中から肉体的にも精神的にも強靭なものを選んで直接秘法を伝授したと言われます。

それは当時、もっとも応用可能な『根本法則』として古代文明に反映されることになります。この法則を授かった一部の古代人が独自にこれを研究し、数々の魔法武器やアイテム等を産み出して、今日まで魔法書やその他のアイテムを残すことになるのです。

本来タルナスの教えた魔法は、エネルギーを精神力で変換する術を知ってしまえば誰にでも使えるはずのものなのですが、生まれつき高い精神力を持つ者か、訓練の末に精神力を高めた者以外が利用しようとすると、強いエネルギーに自分をとりこまれてしまうこともあるという危険な面も持っています。つい最近までリムス族がこの訓練法を知っていたようですが、現在はその訓練法を追い、高い魔術を得ようとする者はいなくなってしまったようです。

呪術は古代にマーティアが用いていた術がルーツになっています。マーティアが存命の頃、タルナスが『魔法』を広めているのに習い、自らも彼女が創造した高等生物（もちろん古代人も含まれる）に直接秘法を伝授したといわれます。

『心の赴くまま、感情の走るままに任せ、その先に現れる強烈な力の塊を掴むことが全て』とされ、『最終的には自分の心理状態によっていかなる物をも生み出せる』という単純明快な呪術のプロセスは多くの古代人に受け入られるようになりました。タルナスとマーティアの最後の衝突の際、結果的には相打ちとなったもののタルナスの側に大きなダメージが残ったのは、当時呪術を使い、マーティアの側についた軍勢が多かったことを意味しています。

呪術の力は思念の『強さ』に左右されます。このため感情の起伏が激しく自意識の強い者や、本能的欲求の強い者などのほうが強い術を使うことができ、本能的欲求を押し出そうとした場合は人間よりモンスターのほうが強烈な結果を示すことも多かったようです。また、呪術者が他人の感情に干渉して、その人に呪術を使わせるようなこともあったと言います。

現在ウォール族が呪術を用いれるのは、奴隷時代の虐待や迫害の記憶が怨念になり、種族全体に共通のものとなっているからだと思われます。呪術は自分の心の置き方次第でどのようにも性格を変えられますが、それだけに暴走を懸念しなければならないものなのです。

『レッサーメルン』の風土と民族

『レッサーメルン』の世界には、９つの種族とたくさんの町や国、遺跡が登場します。
ここでは、それぞれの種族と、代表的な国などの説明を挙げておきます。

リムス族――温厚、純真な東方の少数民族。

老師アーカムを長とする種族。古代文明崩壊後、比較的早い時期から東端に現れ、農耕を行っていた種族である。彼らの起源については諸説があるが、最も興味深い説によれば、古代文明の崩壊を生き延び、イル・メリス→ガロ・アノイ→ラウス・パジと流れてきた古代人の一族がそうなのではないかと言われている。『昔人に於てはほとんどの者が魔法の技術を心得ていた』という伝説がこれの論拠になっているが、ムノン族がセヴァ国を興してより現在まで、それと認められる技術は彼らには見られない。但し、古代タルナスが住処とし、勢力を握っていたのが東方であったことからすれば、この説もあながち妄説とは言いきれないかもしれない。

●彼らの国や町

●セヴァ国
リムス族を保護する名目で、ムノン族が興した国。もともとはリムスの村落があっただけなのだが、彼らを政治的に掌握することと東方地域の開発の意味などから、数十年前にタルメニアの王家から別れたムノンの一家が小さな宮殿を建ててセヴァ国と称し、政治的監督を行ない始めた。なかば強引なムノン族のこの行為に、当初はリムスの側からの反発もあったのだが、『ウォール族のような隷属は意味しない』という先代のセヴァ王の宣言から両者は和解し、この後、リムスの民は、ムノン族と同じような近代的な生活を送るようになったのである。なお、このセヴァ国成立の背景には、『リムス族を消滅させてはならない』という、ルーツの長老からの強い要求があったのだと言われている。

ウォール族——呪術のために迫害された人々。

アナミスを長とする少数民族。好戦的で、特にアナミスの出現後その性格を強めた。呪術を用いることのできる唯一の種族であり、それに加えて彼らの死ぬ瞬間がマーティアのそれと同じく激しい炎に包まれていくことから、マーティアの直系種族であると周囲に恐れられている。呪術が使えることを除けば他の種族と何ら変わるところもなく、意思の強さや直感的に物事を捕らえることの素早さはむしろ他の種族を圧倒してさえいるが、それ故に迫害されたとも言えるだろう。

呪術は、術者の精神状態によって良きものも悪きものも生み出せる術だが、過去に於ては呪術で絢爛たる国を築いていた彼らも、それを妬むムノン族の弾圧に遭い、精神的に卑小になってしまうと、国は滅び、一族はムノンの奴隷になるという結果を招いたのである。彼らはその後、世界中に散らばったが、『呪術の祖たる巨神マーティアの復活により、ウォール族の理想とする世界が開ける』という伝承に望みをつなぎ、その時まで耐えぬく覚悟を決めたのである。そしてアナミスの出現を機に、隷属から逃れ、彼女の元に集っていったのであった。

なお、基本的に呪術の能力は男性よりも女性のほうが上であり、男の兵士の中には女に、剣や防具などに術をかけてもらって戦っている者もいる。

●彼らの国や町

現在、彼らの町や国は確認されていない。

ルーツ族——謎に包まれた、この世界の達観者。

非常に数の少ない種族。時間と宇宙を遥か彼方まで見つめることができる、この世界の達観者である。いつのころからかタルメニアの宮殿に姿を現わすようになったと言われている。
長老や高い能力を持つ賢者だけはタルメニア国付近にあるという居住区レンサに住み、１年のほとんどを瞑想に入って過ごし、夏の１刻の間だけ他の種族の人々に対して助言をするという占い師のようなことをしているが、それ以外は各国のムノン族の王に従え、行政などの後押しをしている。（但し、ハイディナには誰も出向いていない）
　この種族には女性がいないのだが、彼らがどのように生まれ、死んでいくのかを知っているものはいない。あまりにも彼らの『人生』のスパンが長いからである。故に、彼らの起源がどこにあるのかを論じることは難しい。『彼らは人間ではない』という説があるほど、謎に満ち満ちているのである。

●彼らの国や町

●居住区レンサ
タルメニアの付近にあるらしいとだけ言われている。ただの暗い洞穴という感じの場所に複数のルーツ族の賢者がいて、乏しい火種を見つめて瞑想しているという。

メルン族――芸術的な美しさを持つ有翼人。

この世界で最も優雅な種族。有翼人種である。特に子供と女性の愛らしさ、美しさは素晴しく、その美しい姿ゆえに奴隷商に連れ去られてしまうものも多い。

　彼らは翼の大きさのわりに身体が大きいが、脚力をうまく使って、一瞬高く跳躍し、上空で翼を広げて飛ぶという飛び方をする。このために脚力が強く、男の間には蹴り技を主体にした格闘技が広まっており、男同士がもめごとを起こしたときはそれで決着をつけていた時期がある。ちなみにメジはその使い手である。

　この種族では、なんといっても『レッサーメルンの儀式』が有名だが、そこからもわかるようにメルンの女性たちは非情に大事にされる。小数民族になってしまった今となっては子供を産み育てていける女性は非情に重要な存在だからだ。

彼女たちは人生の良き伴侶を得ると美しく羽根の色を染めるという。彼女たちにとって一番重要な成人の日に、併せて『婚約の儀』が行われるが、その時、婚約者から受ける情感が彼女たちの羽根を美しく輝かせる要因になるのだろう。また、女性たちは金属類の着用が認められていず、象牙や木製品で着飾っているが、これは彼女らが、金属の類とは狩猟や抗争などで使うもので、血の匂いがすると感じているからである。

メルンの人々は直情的というか、一途である。もともとこの世界の人間たち全てがその傾向にあるのだが、メルンは特にそれが強い。

●彼らの国や町

●メルンの集落

『メシュカ』、または「常に平和な国であれ」という願いを込めて『レッサーメルン』と呼ばれている。中央の広場の回りを囲むように高床式の木造住居が集まっている。非常に素朴な雰囲気のある集落。

ジィン族──気高き草原の覇者。

イエッサ草原に住む遊牧民的種族。非常に目がいい。男は顔や上半身にペインティングをすることによって自分たちの力を誇示することを好む。かつては馬のような動物を飼い慣らし、それに乗って行動していたが、十年ほど前、ムノン族がハイディナ国を建てるためにやってきた時、彼らの食料と共に海を渡ってきた『黒鎌虫』という寄生虫にやられ、それは全滅してしまった。

文化程度はムノンに比べて高いとは言えないが、頑固で信心深く、祭礼儀式などの習慣を重んじる。かつてこの地で繁栄を極めた古代種族、フィーの直系と言われており、現在唯一の『地龍』を奉じる種族である。モニピア断層より西側を聖域としてとらえ、高い屏で囲んでいる。

●彼らの国や町

●イエッサの集落（シクルの村、カシヤの村、トパヂの村）

広大なイエッサ草原の中心を南北に走るモニピア断層、その東に集落が点在している。非常に簡素な木造家屋が建ち、地龍の像がたてられている。最も聖域に近い（モニピア断層に近い）トパヂの集落には族長が住んでいる。トパヂは祭礼を行う場所でもあり、巨大な地龍の像やヴェネジニの像、祭壇などが置かれている。

●ジィンの聖域

モニピア断層より西側の部分に当る地域。周囲を高い屏で囲まれているが、モニピア断層の側だけは屏がなく、内部の様子を僅かながら覗き見ることができる。

ムノン族――数で他を圧倒した、いわゆる普通の人間たち。

古代文明崩壊後、他の種族がさまざまな変化を遂げたのに対し、ムノン族は古代の技術や魔法、呪術を全て失った上、何の特筆した特徴も持たずに生まれた種族である。強いて言えば環境適応力が強く、手先が起用であることが挙げられるが、他にはこれといった特徴はない。ただ、他の種族に比べ人数が圧倒的に多かったことと、早くから王政を敷き、権力と行動力とを１つのことに集中させることができたため、この地を掌握することができたと思われる。

●彼らの国や町

●マナティイ

ラウス・パジ遺跡とセヴァ国の中間にある。貿易商人らがリビナ山を越えた後、または越える前に体制を立て直したりするのに用いられている。物価は安いほう。町というよりは店の集まりという感じ。

●バスコ国

ムノン族発祥の地。最も古い国。おちついた雰囲気で歴史を感じさせる町並みで、ニムニィの木が生えている。妃宮と王宮の双方をそなえた、この世界では珍しい国である。

●タルメニア

ルーツ族への高額な面会料を主な収入源にしているため、非常に町並みが整理され、他の町に比べて近代的な感じがする。装飾が派手気味で、町全体に変なケバケバしさがある。物価が高い。

●ハイディナ

イエッサ草原西端にある最も新しい国。ジィン族の反発を無視してウォールの奴隷に作らせた最後の国であり、それまでの通例を破って、ルーツ族の男が随行しなかった唯一の国でもある。
建国の際、タルメニアの王から『妖怨の鎧』が贈られたとされている。

デラ族――先祖がえりをおこした(?)ひょうきんな種族。

身長２ｍを越す大柄な種族。全身がふわふわした黒っぽい毛に被われている。顔全体も毛に被われていて、笑ったときに大きな白い歯が見えるような感じである。服は身につけていない。意味不明な言葉を喋る。時折バスコ国に入り込んでは食料を奪っていくという悪さをするらしい。彼らは古代文明崩壊後、退行現象を起こして生まれた『新人類』なのかもしれない。

●彼らの国や町

●デラ族の集落

バスコ国の北方にある。泥と糞を混ぜて作った、まんじゅう型の建物が建っている。イル・メリスの遺跡が隣接していて、彼らの遊び場になっているらしい。かつては豊富に水をたたえ、集落の中で水耕も行われていたらしいが、最近は水不足が深刻なようだ。

ホワイト・デラ族――寒冷地仕様、海を渡ったデラ族。

海を泳いで渡り、ルード氷原に移り住んだデラ族。北方地域に住んでいるため、全身がふわふわした白い毛に被われている。こちらも服は身につけていない。彼らはここに住んで、初めて魚の味を知ったようである。夏にはルーツ族に面会をしようという人々が彼らの集落を横切ってタルメニアに向かうので、彼らも他の種族の人間に慣れており、『言葉は通じないけど、あなたたちの敵じゃないんだよ！』という気持ちも込めて、自分たちの集落の中に『旅行者の小屋』という休憩所を設け、旅人に解放している。

●彼らの国や町

●ホワイトデラの集落

万年雪に被われたルード氷原の中にある。かまくらのように雪を固めた建物が立っている。『旅行者の小屋』という休憩所が建てられていて、ストーブやベッドまで置かれている。

フィー族――神々とともに滅びた古代の人達。

タルナスとマーティアに生み出された人々である。外見上は現在のジィン族に似ている。神々と同じ時代に生き、直接知恵を授かれる状態にあったことを差し引いても、遺跡の作りなどから判断して、今のムノン族等に比べ、格段に高い技術と知恵を持っていたと想像される。最終的にはタルナスとマーティアの確執に巻き込まれて滅びてしまったが、その後も遺跡や、数々のアイテムという形で彼らの遺産が残されている。

●彼らの国や町

●ラウス・パジ

大きな台形の台座が二つ重なったような感じの建物。灰色の石でできている。中は壁で仕切られている。セヴァとマナティィイの中間にある。

●ラバナフ

モニピア断層にあった古代人の城。古代文明崩壊の際、モニピア断層内部に落ちたと言われる。ヴェネジニが仲間とともに住んでいた。

●イル・メリス

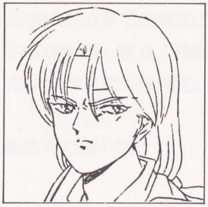
デラの部落に隣接して建っている石造りの建物。中は昼間でも光がささず、まっくらである。

●ガロ・アノイ

バスコ国の南東にある、湖の底に沈んだ遺跡。

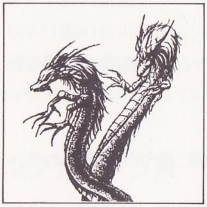
人物設定

『レッサーメルン』には、タルナスやマーティアなどの古代の神々をはじめ、現代に生きる８つの種族や古代人など、数多くのキャラクターが登場します。ここではその中から主だったキャラクターを紹介します。



タイル・ラサティ(主人公)

リムス族の少年。体格はウォールの戦士などと比べれば小さいが、体の小さなリムスの中では大柄である。幼い頃から他人にはない『漠然とした力』を持っており、それが小さなコンプレックスとなっている。成人を迎えようという現在、毎夜不思議な夢に悩まされている。



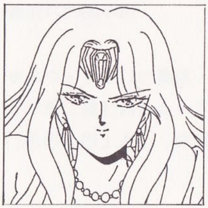
地龍

この世界の大地と、タルナス、マーティアを作った創造神。巨大な赤と青の２匹の龍が互いに絡み合った姿をしている。すでに数万年の間宇宙をさまよい、たくさんの生命を産み出してきているが、その中で赤龍は深く傷ついてしまっている。



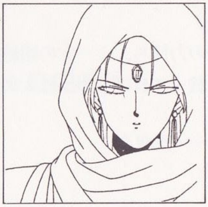
タルナス

地龍によって産み出され、創物力を与えられた男性。元々はマーティアの対極にあって、彼女の行き過ぎをセーブするべき静の存在であった。古代の戦争の最期にマーティアの呪術攻撃の前に倒れる。現在、彼の体は５つの精痕となってどこかに散らばっていると言われている。



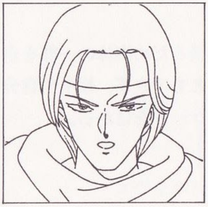
マーティア

地龍によって産み出され、創物力を与えられた女性。元々はタルナスの対極にあって、彼を刺激し、タルナス１人では沈滞してしまうであろう創物のスピードを早ませ、変化に富ませようとする動の存在であった。だが、自分の力に溺れ、この世界に君臨しようとする意識が強過ぎたため、古代の戦争でタルナスと共に滅びてしまう。



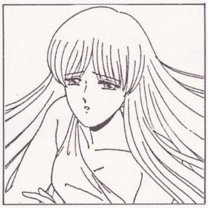
アナミス・シェラキン

ウォール第１３代族長。各地に散らばっていたウォールを取りまとめ、この世界の勢力地図を塗りかえようとしている。タルナスの精痕を捜し求めている。周囲から『マーティアの再誕ではないか』ともくされ、ウォール族復権へ向け、種族内の期待を集める才気ある女性である。



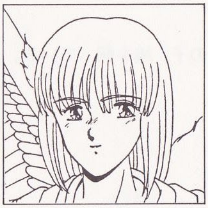
ダイズ

ウォール族親衛隊長。アナミスの元に馳せ参じた若き青年参謀である。気品と高潔さを感じさせる男である。理想家であり、理論家である。



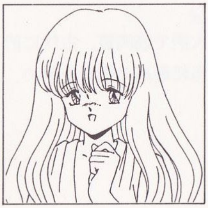
ミレナス・シェラキン

アナミスの妹。
肌が透けるように白く、全体的に弱々しい感じがする女性。



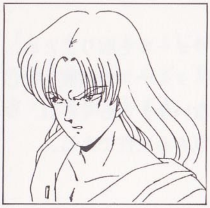
ルニー・レシェス

メルン族の男。小柄なほうなので、空を飛ぶのは得意だが、腕力では他者には到底及ばない。地味で、気弱なことなく影が薄い青年である。



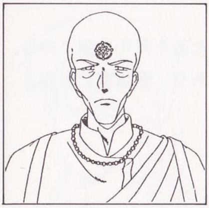
ミーナ・レシェス

メルン族の少女。ルニーの妹。



メジ

メルン族の青年。体が大きく、種族の中で一番の力持ち。ミーナの婚約者。メルン族としての誇りが強く、他の種族と戦って負けるのは最大の恥だと考えているようだ。



フィクス

ルーツ族の代表。七賢者の一人。最大の英知を得るため肉体の一部を自然に溶け込ませている。もはや自力では歩くこともできず、相手や自分をテレポートさせるなどして他人とのコミュニケートをはかる。



アーカム・モエラ

リムスの族長。タイルのおじいさんにあたる人物。



ミゲル

タイルの弟。タイルに比べてかなり内向的な男の子。鳩を飼っている。

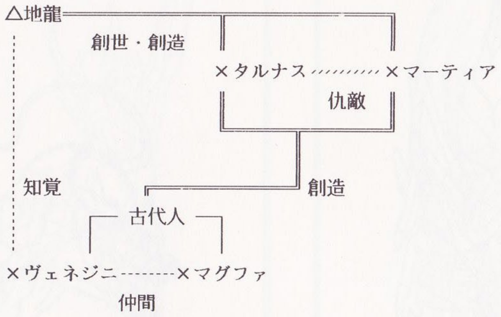


ヴェネジニ

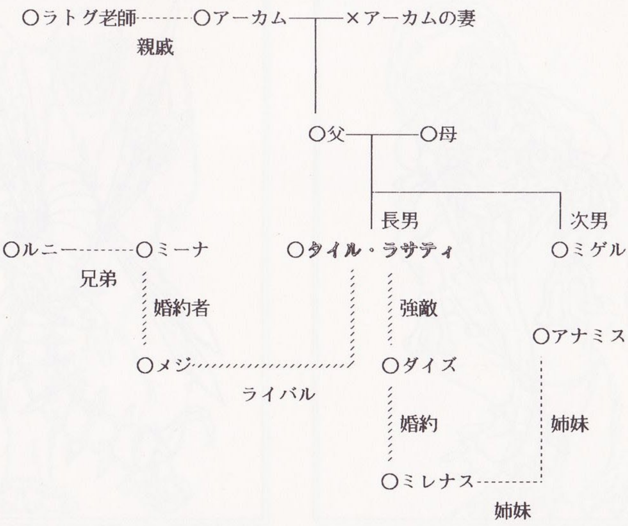
古代フィー族の戦士で、英雄的存在であった。大柄で筋肉質。古代に於て、唯一地龍の存在を知っていた人物。配下に当時最高の識者を集め、魔法と呪術を研究していたと言われる。

人物関係図

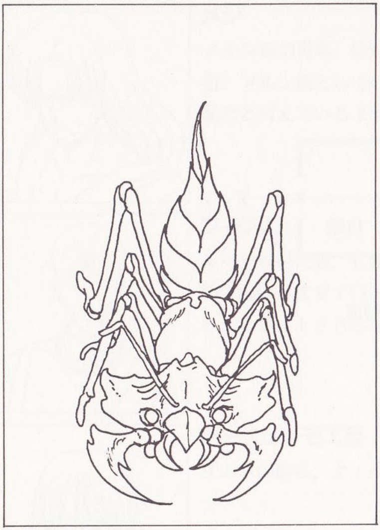
★先史時代



★現代



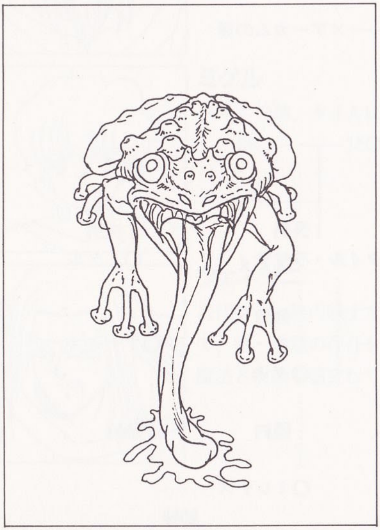
モンスター



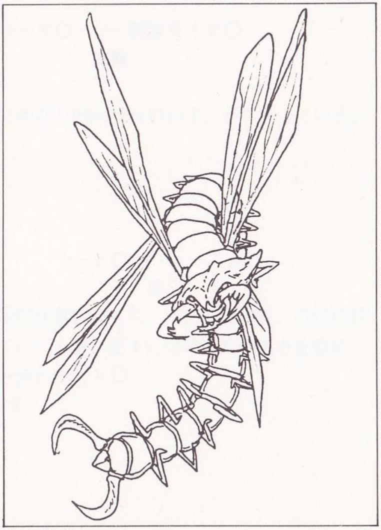
レグアント



ペシーラット



フロフロッグ



レッドセンチュア



サーヴァリアン



ジンクオクス



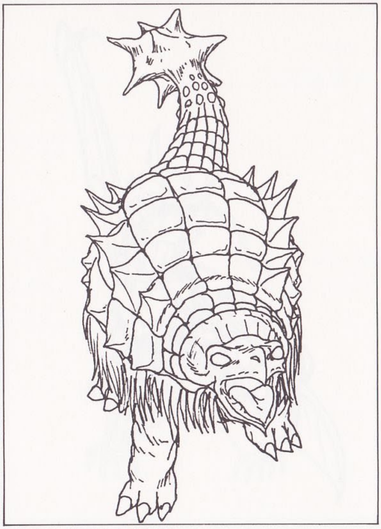
ランベイジ



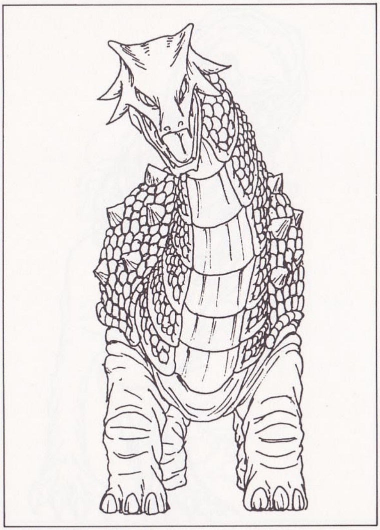
コートクック



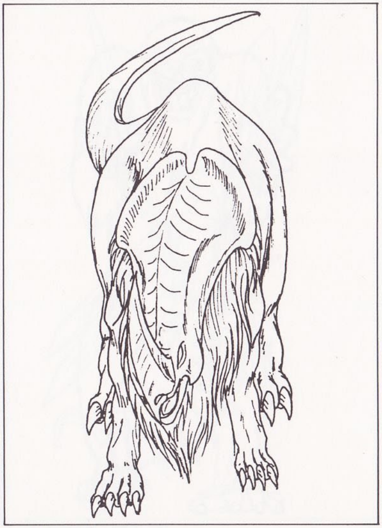
ワイヤードシェル



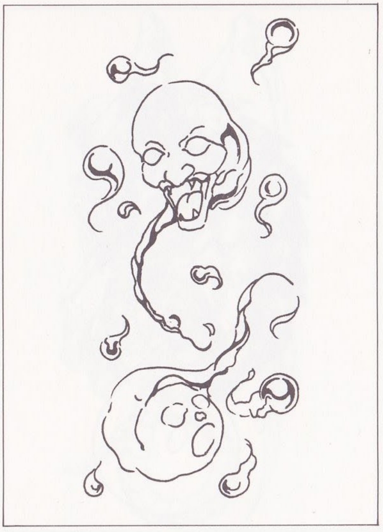
リベントサウルス



ハントドレイオン



ヘルバジーア



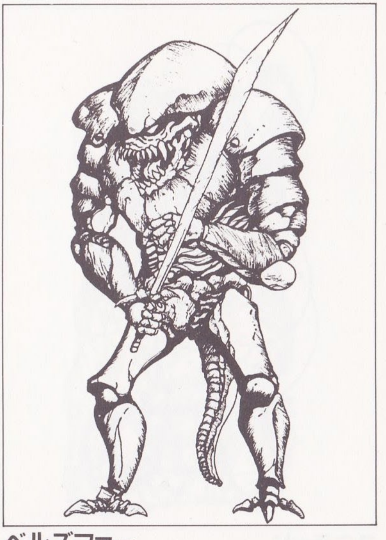
ヒューファ



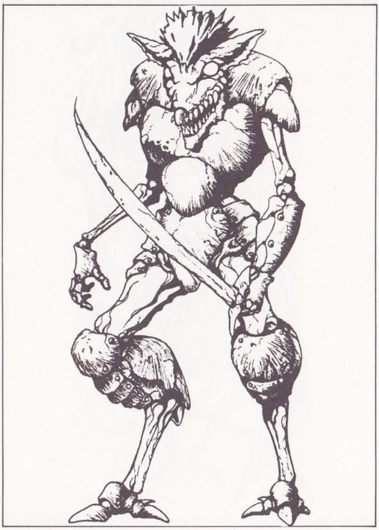
カーラ



ダウトマン



ベルズファー


ウォルメシオ

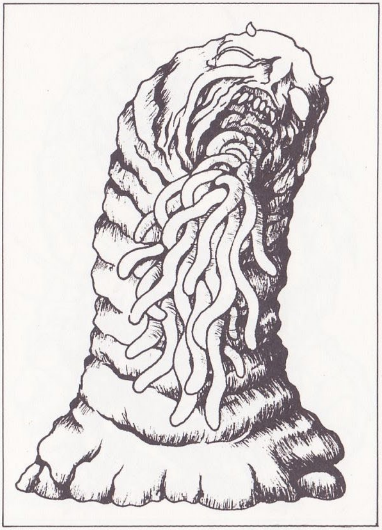

カスバ


ユニテッド


コンクリフト



ベノム



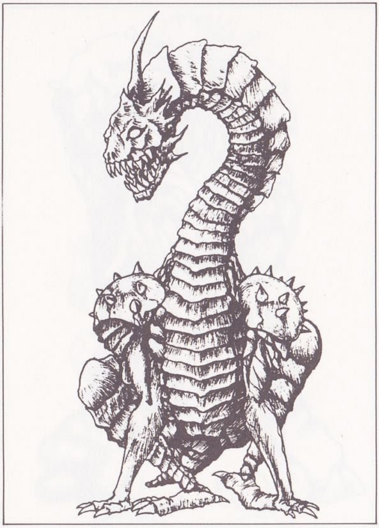
セプテックデス



ギズム



ギジモ



ミニオ・ドラクーン



コンフューズ



ザディザッツ

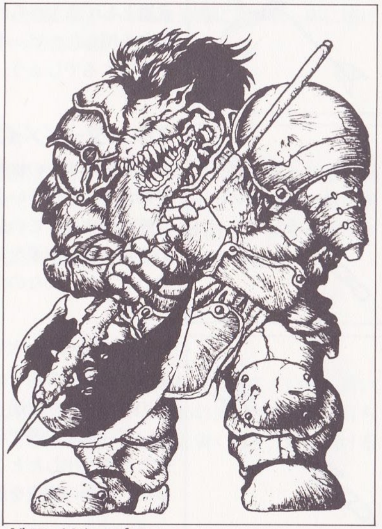


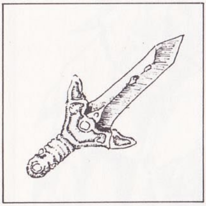
パスヘッド


グール


パイディア

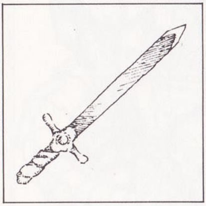

ハードアッシュ


グライゼップス



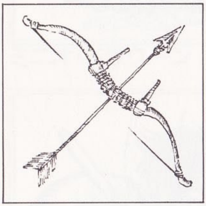
ソード オブ メモリアル

セヴァ建国の際、その偉業を祝って、タルメニアの鍛冶職人レジムから王に送られた宝剣です。短剣のサイズをしていますが、刃入れをせず、かわりに最高級の乳白紋入り濁貴晶を取りつけてあり、刀身にはセヴァ王を称える言葉が刻まれています。おのずから実戦用の剣に比べて攻撃力が劣ります。『振り回せば素手よりはまし』という程度でしょう。



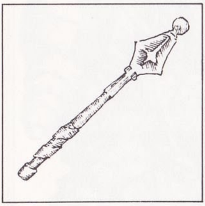
ショートソード

ナイフから派生した、全長６０ｃｍほどの片手用の剣です。レッサーメルンの世界ではおもに護身用として扱われ、各国を飛び回る貿易商人が常に携帯していることでも有名です。本格的な戦闘には不向きですが、そのぶん安くなっています。



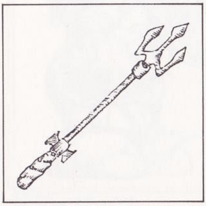
ヘビーボウ

ウォールの脅威が日毎に増し、現住生物が凶暴化していく中にあって、元々狩猟用として発達していた弓は、レッサーメルンの世界では身近な武器として重宝がられています。複数の素材を張り合わせ、飛距離と破壊力を増したヘビーボウは、いささか筋力がいるものの、素晴らしい力を発揮するでしょう。



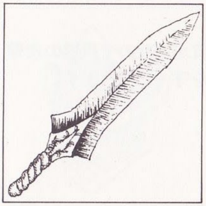
スタンダードメイス

レッサーメルンの世界では、メイスは振り回すより突っつくという形で使われることが多いようです。ウォール族の奴隷を使って繁栄したムノン族の歴史は、この武器を、奴隷を撲つ棒から発達したものだと伝えています。扱いが楽なわりに威力が大きいのは、こういった背景の上に発達してきたためなのかもしれません。



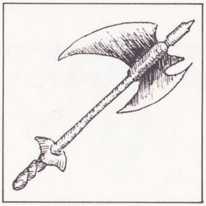
トライデント

漁師や船乗りの持っているモリが、武器としての強度を増して発達したものです。当初は船上から海に投げ入れるために長槍ほどの長さを持っていて、漁師の間でしか使われていませんでしたが、ある武器商が小型化して売り出したところ、ジィン族の間で持てはやされるようになりました。草原の地表を探るのにちょうどいい形をしていたのです。



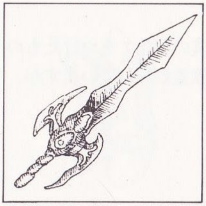
ブロードソード

幅広の刃を持つ剣です。古来レッサーメルンの世界では、剣と言えば幅の狭い、レイピアのようなものと決まっていましたが、ウォール兵のつわものが呪術戦の補助として幅広の剣を携帯するようになったのを真似て、ブロードソードが作られるようになりました。刃が丈夫で重さもあるために、斬りつけるよりも叩きつけるような使われ方をします。



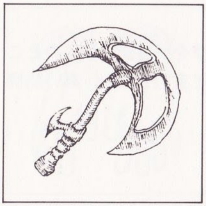
サンダーアックス

不思議な魔力の備わった斧です。極点の地下鍾乳洞にあるという、磁雷鋼を材料にして作られたものではないかと思われます。普段は鉛のように黒く、重いのですが、持つ者に対して敵意を持ったものの前で振り回すと、途端に軽くなって金色に輝き、いかづちを落とします。



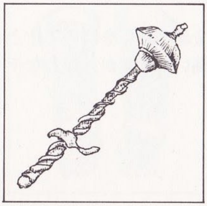
フレアソード

不思議な魔力の備わった剣です。太陽から落ちてきた石と言われる、赤隕石を材料にして作られたものではないかと思われます。普通に構えても何も起きないのですが、上段に振りかぶると途端に刃が真っ赤に焼けて、振り降ろした先に向かって炎が放たれます。



スピット オブ フォーム

不思議な魔力の備わった鎌剣です。月から降ってきた石と言われる、蒼隕石を材料にして作られたものではないかと思われます。普通に敵に斬りかかると何も起きないのですが、敵の目前の空間を横一文字に斬るように動かすと、重砂を含んだ突風が巻き起こり、敵を包みます。

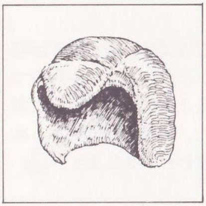


メイス オブ ゲインウォータ

不思議な魔力の備わったメイスです。地下水を呼び寄せるという、誘いの瞳を材料にして作られたものではないかと思われます。直接敵に打ち付けても何も起きないのですが、地面に向けると青く輝き、敵に向けると水雷を放ちます。

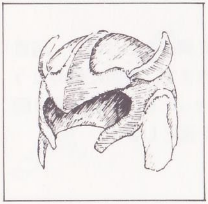
※ここに載せた以外でもたくさんの武器があります。

防具



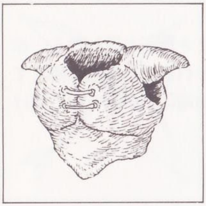
レザー・ヘルム

なめし皮で作ったヘルメット型の防具です。材質が皮なので武器の攻撃は余り防げませんが、毒液などから大事な頭部を守ってくれます。



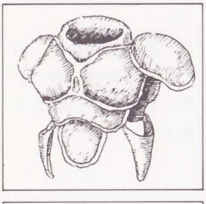
ギリオンヘルム

防腐処理を施し裏打ちをした布製の頭巾に、金属片を付けて首や額への一撃に耐えられるようにしたもの。かなりの防御力を持っています。



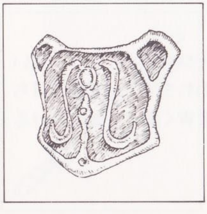
ハードレザー

なめし皮で作ったチョッキ型の防具に、同じ材質の肩当てをつけたものです。胸などの攻撃を受けやすい部分は皮が数枚重ねられていますが、防御力は金属製の鎧には及びません。



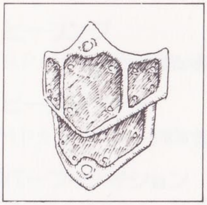
プレイトメイル

チェインメイルを基本に、胸や腰など、敵の攻撃を一番受けやすいところを金属板で被った鎧です。皮製のものに比べて重いものの、高い防御力を誇ります。



ラージシールド

木製の大きめの盾になめした皮を張り、それに金属のわくをはめて仕上げたものです。材質や軽さを考えれば防御力は高いのですが、強力なモンスターの前では物足りなさを感じるでしょう。



ミクスチュアハード

複数の種類の金属板を重ね合わせたものを、防腐・耐水処理を施した布で被い、それに金属のふちをはめて作った盾です。重い代わりに防御力は高くなっています。



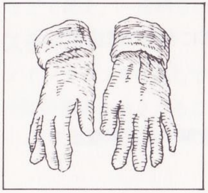
レザーシューズ

皮製の靴です。足首の部分までで、すねあては付いていません。防御力はあまりありませんが、沼地での滑り止めや防寒具としての役割ならじゅうぶんに果たします。



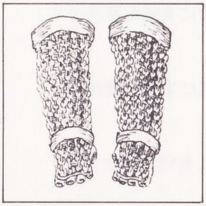
ソフトレガース

皮製の靴をもとにしていますが、足首やすねの部分を何重にも折りたたんだ布で被い、爪先の部分を金属片で補強するなどして防御力を高めてあります。



レザーグローブ

皮製のグローブです。防御力はあまりありませんが、武器の滑り止めや防寒具として用いられます。他のグローブの下地として使われていることも多いようです。



チェイングローブ

レザーグローブのまわりに小さな金属の輪を鎖のようにつなげたものを巻き付け、更になめした皮を布で包んだものを縫い合わせたものです。作る手間がかかるだけ防御力もあります。

※ここに載せた以外でもたくさんの防具があります。

魔法

攻撃魔法

ファイヤボール
火球がおもいっきり敵にぶつかっていく攻撃魔法。指定した敵１匹に有効な魔法です。

ファイヤボム
爆炎が起こり、敵を焼き焦がす攻撃魔法。１集団の全ての敵に有効な魔法です。

ライトニングアロー
光の矢が敵の頭上に落ちる攻撃魔法。指定した敵１匹に有効な魔法です。

コアカッター
かまいたちが敵を切り付ける攻撃魔法。１集団の敵のうち、どれか１匹に有効な魔法ですが、どれに当てるか指定することはできません。

ライトニングボルト
轟音とともにいかづちが落ちる攻撃魔法。１集団の敵のうち複数に有効な魔法ですが、どれに当てるか指定することはできません。

アースクラック
地震と共にあふれ出た、大地のエネルギーが敵を襲う攻撃魔法。１集団の敵のうち複数に有効な魔法ですが、どれに当てるか指定することはできません。

サンフレア
強烈な太陽光が敵に突き刺さる攻撃魔法。１集団の全ての敵に有効な魔法です。

スターボルト
輝く流星が敵に打ち込まれる攻撃魔法です。１集団の敵のうちどれか１匹に有効な魔法ですが、どれに当てるか指定することはできません。

ヒートアシスト
大地のエネルギーがタイルに流れ込み、持っている武器の能力を上げて攻撃する攻撃魔法です。

ライト
強烈な光で敵の視力を奪い、混乱させる攻撃補助魔法。１集団の全ての敵に有効な魔法です。

トルネイド
敵の周囲に竜巻を起こし、敵を吹き飛ばす攻撃補助魔法。指定した敵１匹に有効な魔法です。

ウォータスタン
激しい水流で敵を襲い、敵を気絶させる攻撃補助魔法。指定した敵１匹に有効な魔法です。

防御魔法

ヒーリング
ＨＰが５００回復する回復魔法です。

ヒーリング++
ＨＰが５００００回復する回復魔法です。

パーフィケイション
体の毒を取り去る、解毒の魔法です。

アウェイク
体の痺れを取る、麻痺回復の魔法です。

パワーフィールド
タイルの周囲に魔法の力を集め、シールドを作る防御魔法です。その戦闘の中でのみ有効です。

アセンド
移動中に洞窟、遺跡などから抜け出して外に出る魔法です。これが封じられる場所もあります。

リターン
移動中に、最後に立ち寄った町に戻る魔法です。洞窟、遺跡などの中では使えません。
これが封じられる場所もあります。

ライジングサン
魔術で作られた光球が浮かび、タイルの周囲を明るく照らします。光の差し込まない洞窟、遺跡などで使え、一度明るい場所に出るまで有効です。戦闘中では選択できません。

スティル
メインマップを移動している時（建物のシンボル間を移動している時）に唱えると、一定時間だけ敵の遭遇をおさえることができます。洞窟や遺跡などのマップの中では効果がありません。

召還魔法

移動中のみで使うことができ、タイルが召還能力を得ている聖獣を虚空から呼び出し、味方につけることができます。すでに呼び出している聖獣に対して使うと、その聖獣を虚空に戻します。
聖獣もタイルと同じようにレベルアップし、ＨＰがなくなれば死んでしまいますが、武器や防具を装備したり、回復アイテム等を使ってＨＰを回復することはできません。マップ上に点在する『聖獣の復活場所』に行って、死んだ聖獣を復活させたり、ＨＰを回復させてください。
なお聖獣は、同時に同じ種類のものを召還することはできません。また、同時に召還できるのは２体までです。

聖獣の復活場所について

この世界に５ヶ所ある、不思議な柱を中心としたモニュメント。何のために用意されたものかは分からないが、恐らくはタルナスとマーティアが直接聖獣の創造を行った場所なのではないかと思われる。死んだ聖獣を甦らせたり、聖獣のヒットポイントを回復させたりすることができる。

聖獣とは？

聖獣とは古代の戦闘の際、人の言葉を理解し、喋ることのできた一部のモンスターのことをいいます。彼らは、タルナスとマーティアが人間を創造する前、まだ二神が争い出す前の頃に、『これまで幾万種も作ってきた動物たちの頂点に立つ者』として二神の手で直接創造されたといいます。そのため、獣の力と人に近い知恵を持っており、自ら独自の思考を持っていたので、タルナスやマーティアが争い出すと、彼らの指示で相手方と戦うことをせず、むしろヴェネジニや他の古代人を守るためにタルナスやマーティアの軍と戦っていたといいます。
古代文明の崩壊と同時に彼らも滅んでしまったかに見えましたが、ウォール族の台頭と時を同じくしてこの世界に甦ったのです。



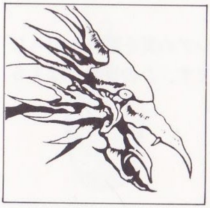
ティテュン

地の力を象徴とする聖獣。古代の戦争の際、古代人の一族を守って東方に向かい、そこで彼らと共に死したと言われている。



ミニュウス

水の力を象徴とする聖獣。両生類のような姿をしている。
古代の戦争の際、巨大湖にいたとされるが、煮えたぎる海の中で死したと言われている。
今、復活しているとすればやはり水の中だろうと思われる。



リセエブ

風の力を象徴とする聖獣。鳥のような姿をしている。
テイテュンと共に古代人を守って東方に向かったというが、ティテュンよりも先に古代人を守って死んだと言われる。



ハノゥン

炎の力を象徴とする聖獣。三ツ首の犬のような姿をしている。
アシュライカーと共にヴェネジニに仕えたとされているが、彼の君命を受け、最後は中央の激戦地で死んだという。

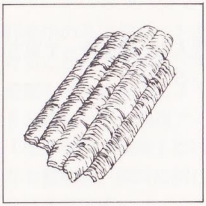


アシュライカー

雷の力を象徴とする聖獣。半獣人のような姿をしている。
ハノゥンと共にヴェネジニに仕え、最後まで彼を守って、共に死んだと言われている。

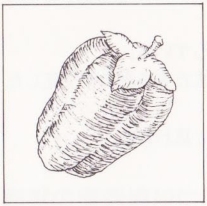
消費アイテム

ここに記されているアイテムは『使う』コマンドで使用するアイテムです。たいまつやランタン以外は使うとすぐなくなってしまいます。



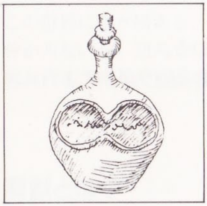
サシアの皮

ＨＰ小回復アイテム。サシアというの木の皮です。噛むと甘い味がして疲れを取り去ってくれます。噛んで味がしなくなった皮は捨ててしまうという、ガムみたいなものです。



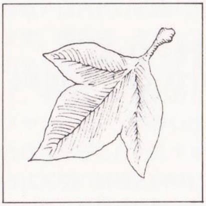
サシアの実

ＨＰ中回復アイテム。甘くて赤いサシアの実です。ヘタは食べられないので捨ててしまいます。季節によっては白くて小さな種が入っていることもありますが、これは食べても大丈夫です。



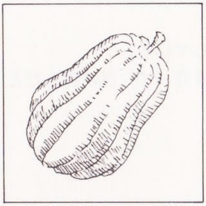
サシアのワイン

ＨＰ全回復アイテム。果実酒作りの女の子がサシアの実を踏みながらしぼって作ったお酒。絶対に悪酔いしないと評判です。この世界では１５才以下は飲んではいけないことになっています。



ニムニィの葉

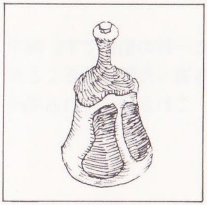
ＭＰ小回復アイテム。噛むとちょっと舌をつくような辛い味がします。すりつぶしたり、粉末にして調味料にするか、眠気覚ましのためにそのまま噛むのが一般的な使い方です。



ニムニィの実

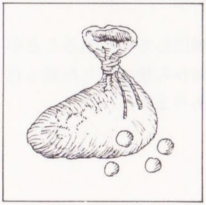
ＭＰ中回復アイテム。繊維質の多い、苦みばしった果実です。でもこれが好物の種族もいるというから不思議。バスコ国特産の木の実ですが他の国でも売られていることがあります。

ニムニィの樹液



MP全回復アイテム。ものすごく苦いニムニィの樹液です。ちょっとどろどろして気持ち悪いという人もいますが、一般では頭痛薬として使われているものなのです。

トウノスの丸薬



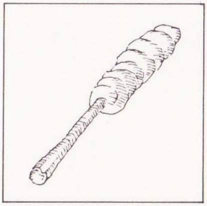
解毒アイテム。毒を中和します。解毒効果のある複数の薬草をすりつぶしたものにニムニィの樹液を１滴加えて練り固めて作ったものです。

ザノムの酒



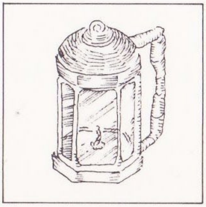
麻痺回復アイテム。麻痺の状態を緩和します。ザノムという動物の５番目の胃袋の中で自然に発酵して作られる穀物酒を取り出したものです。

たいまつ



暗い場所でこれを使うと、自分の周りを明るく照らしてくれます。しばらく使うと消えてしまいます。（効果が続いているうちに明るいところに出ても効果がなくなってしまいます）

ランタン



光苔をいれたランタン。たいまつよりも広い範囲を照らしてくれます。（使い始めてから一度明るい場所に出るまではずっと効果が続きます）



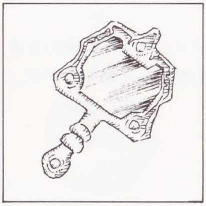
想いの指輪

移動アイテム。メルンの少年と少女をかたどった一対の指輪です。両手の薬指にはめて胸の前で合わせると、最後に立ち寄った町に戻ることができます。洞窟の中などでは効果がありません。これが封じられる場所もあります。



白い羽飾り

移動アイテム。これを洞窟の中などで使うと一瞬にして外に出ることができます。冬から春になる時にメルンの子供の背から抜け落ちた真っ白な羽でできています。これが封じられる場所もあります。

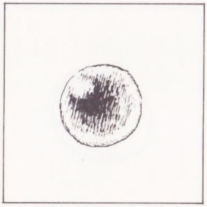


支え人の手鏡

裏側に世界を支える人間の姿が浮き彫りされている手鏡です。鏡を見ると今いる場所の地図が写し出されます。一度使うと割れてしまいます。

Lesser Mern

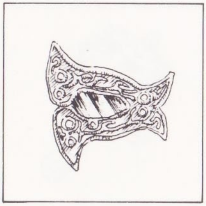
その他のアイテム



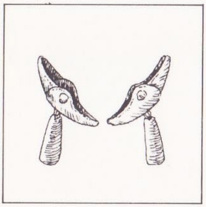
誘いの瞳
いつもしっとりと濡れた感じのする不思議な水色の玉。ある石像の目にはめこまれており、こうすることで大量の地下水を呼び招くことができます。古代人が用いていたと言われています。



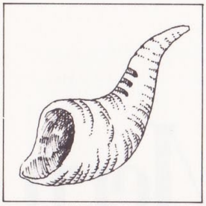
魂の雫
古代人の残した不思議な泪滴形の玉。澄んだ赤い色をしていて、ペンダントとして首からさげることができるようになっています。何かの研究の途中で作られたもののようです。



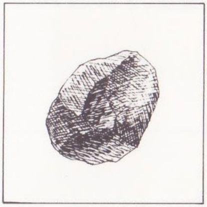
英知の眼鏡
古代人が残したものと言われる片目用の金縁の眼鏡。きらびやかな装飾が施されています。これを装着すると、見知らぬ文字でも読み取ることができるようになると言われています。



英知の耳飾り
古代人が残したものと言われる貝殻を形どった一対の耳飾り。これを装着すると他国の言葉でも理解できるようになると言われています。

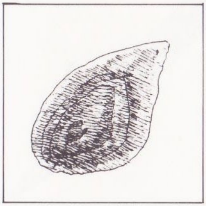


バナの角笛
動物達にしか聞こえない音を出す角笛。メルン族にしか作れません。かつては全ての動物の気持ちを和らげることができたこの角笛も、昨今は元々人になつく動物にしか効果がないようです。



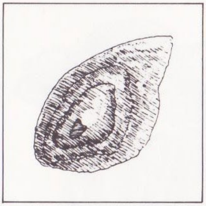
グレナモ

鉱物の一種。非常に硬く、熱加工がしやすいので、武器の材料に使われることが多いようです。近頃テビナ山で大鉱脈が発見されました。



赤い龍鱗

きらきらと赤く輝く、赤ん坊の手のひら大の鱗です。



青い龍鱗

青いめのうのような色をした、赤ん坊の手のひら大の鱗です。

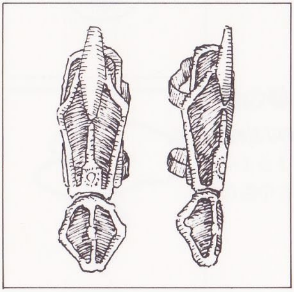


幸福の花

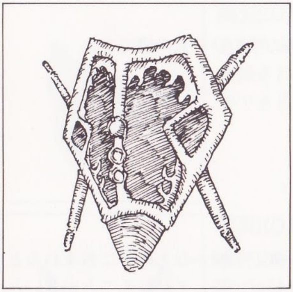
極寒の地に咲くといわれる花です。一度心の暖かな人の手に包まれるとその人の一番大事なもののために咲き続け、決して枯れることがないと言われています。

タルナスの精痕

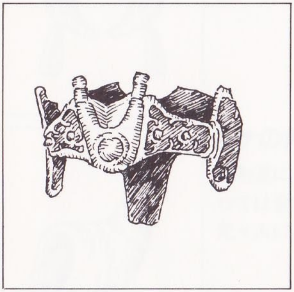
かつてこの地上に君臨した創造神、タルナス。マーティアとの戦いに敗れ四散した彼の肉体は、時を経て、５つの武器や防具に変化したという。今、これらの本来の力を開顕できるのはアナミスだけと言われるが、果たしてその時、なにが起きるのか・・・。



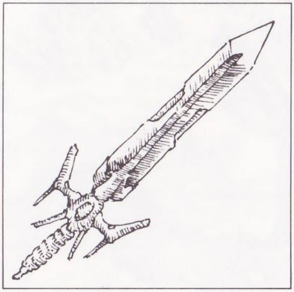
破魔の手甲



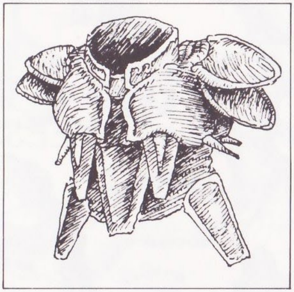
煉火の盾



厳怒の冠



白光の剣



妖怨の鎧



IPSHN pen.
mt. Catora
CHEISA pen.
Talmenit
Ksy
island of
RCTOR
a plin of
YEESSA
Sacrament
Topagi
Hidina
the ocean of MORNE


the ocean of
XEO
a ice sheet RUDE
W. Dera
a desert IOOT
il meliss
Dera
Sicl
yeessa
Basco
Mts. Ribina
garo anoi
laus paji
Tebina
Manati
Mern
Seva
Mt. Tebina
S

STAFF

企画・原作 ■ 神尾憲二

ゲームデザイン ■ 尾張裕司
■ 神尾憲二

シナリオ ■ 神尾憲二

グラフィックキャラデザイン ■ 座間健一

モンスターデザイン ■ BLooD & HoNEY
■ 嶋村綺文

マップデザイン ■ 佐々木慎二

ドットキャラデザイン ■ 佐々木慎二
■ 花島徹信

メインプログラム ■ 原田誠司

バトル・ヴィジュアルプログラム ■ 畠山康成

ミュージックコンポーズ ■ 飯塚哲也

ロゴデザイン ■ 飯塚哲也
ロゴワーク ■ 佐々木慎二

マニュアルデザイン ■ 飯塚哲也

ゲームマニュアル ■ 神尾憲二
■ 昆　俊也

リファレンスマニュアル ■ 望月勝好

マニュアルカット ■ BLooD & HoNEY
■ 佐々木慎二
■ 嶋村綺文

パッケージデザイン ■ 飯塚哲也

プロモート ■ 會田功一
プロデュース ■ 佐藤健次
著作 ■ 株式会社パンサーソフトウェア



パンサーソフトウェア
PANTHER SOFTWARE CO.,LTD.